

### 1. Introduzione

Una prima lettura delle fonti statutarie ci pone subito a contatto con il problema centrale: l'esistenza di un evidente sovradimensionamento del fenomeno del gioco e della categoria sociale dei giocatori<sup>1</sup>. In altre parole, il peso specifico della questione, l'insistita presenza dei giocatori nella normativa, l'articolazione stessa dei sistemi di divieto che prendono forma intorno al gioco d'azzardo, sono elementi che conferiscono al nostro oggetto una "visibilità" sproporzionata rispetto al reale rilievo che esso ebbe nella società urbana del basso medioevo. Per spiegare tale ridondanza è necessario affermare subito alcuni concetti generali, non legati in modo esclusivo al nostro argomento ma ad esso riconducibili. Ricordiamo innanzitutto l'identità tra reato e peccato: tutti i peccati devono essere evitati, ma anche detestati e repressi<sup>2</sup>. L'impegno delle autorità civili nei loro confronti si orienta in due direzioni: esse cercano di coinvolgere l'intera comunità nella prevenzione e nella repressione - nel tardo medioevo i comportamenti privati non sono concepiti come estranei alla nozione di bene pubblico<sup>3</sup> - e d'altro canto si pongono l'obiettivo di individuare forme di repressione congeniali a un ambiente per lo più illetterato<sup>4</sup>. Ciò avviene, fra l'altro, con una larga utilizzazione delle pene infamanti<sup>5</sup>, nel solco di una tendenza evidente a una sorta di degradazione subumana del peccatore<sup>6</sup>. Una simile logica conduce a un esito più volte rilevato: l'accentuata spettacolarizzazione dei sistemi punitivi<sup>7</sup>.

Se è agevole constatare come il gioco d'azzardo sia, nella maggior parte dei casi, temuto e combattuto al pari di alcuni dei reati-peccati più gravi, è giusto chiedersi perché ciò avvenga. E' fuori di dubbio che il gioco proibito e i giocatori innescano risonanze, danno forma a un denso aggregato di timori e di preoccupazioni. Da questa constatazione muove il nostro tentativo di risposta: la ridondanza dei discorsi sul gioco va cercata non tanto nel gioco stesso, quanto nel fatto che la pratica continua e ostentata dell'azzardo va a toccare alcuni punti caldi dei sistemi di valori consolidati nel basso medioevo comunale. L'analisi delle fonti statutarie permette di isolarne almeno tre:

- a) il gioco e il denaro;
- b) il gioco, la parola e il corpo;
- c) il gioco e la gestione del tempo.

---

<sup>1</sup> Questo contributo prende spunto da una lezione tenuta da Enrico Artifoni a un seminario triestino. In quella sede fu messa in rilievo una doppia possibilità di lettura dei problemi che si annodano intorno alla questione del gioco e dei giocatori d'azzardo nel basso medioevo comunale. Essi coinvolgono da un lato modi di percezione e rappresentazione del mondo dell'azzardo, e d'altro canto alcuni funzionamenti concreti della società e delle istituzioni.. Sulla base di questa considerazione fu presentato un modello, a mio avviso convincente, per lo studio della logica implicita nei discorsi legali del gioco. Nel mio lavoro ho seguito questo modello con i necessari ampliamenti e le necessarie precisazioni. La lezione, tenuta il 6 novembre 1990 nell'ambito del dottorato di ricerca "Storia sociale europea", non è pubblicata. Ringrazio Enrico Artifoni che ha messo a mia disposizione il testo.

<sup>2</sup> C. CASAGRANDE, S. VECCHIO, *I peccati della lingua. Disciplina ed etica della parola nella cultura medievale*, Roma 1987, pp.124 ss.

<sup>3</sup> Si vedano i saggi raccolti in *Vie privée et ordre public à la fin du Moyen Âge. Etudes sur Manosque, la Provence et le Piémont (1250-1450)*, a cura di M. HEBERT, Aix-en-Provence 1987.

<sup>4</sup> G. ORTALLI, "... pingatur in Palatio...". *La pittura infamante nei secoli XIII-XVI*, Roma 1979, pp.13-25.

<sup>5</sup> Si veda M. MIGLIORINO, *Fama e infamia. Problemi della società medievale nel pensiero giuridico nei secoli XII e XIII*, Catania 1985.

<sup>6</sup> CASAGRANDE, VECCHIO, *I peccati della lingua* cit., p.124.

<sup>7</sup> H. REY-FLAUD, *Pour une dramaturgie du Moyen Âge*, Paris 1980, pp.15-22; E. ARTIFONI, *I ribaldi. Immagini e istituzioni della marginalità nel tardo medioevo piemontese*, in *Piemonte medievale. Forme del potere e della società. Studi per Giovanni Tabacco*, Torino 1985, pp.237 ss.; J.-C. SCHMITT, *Il gesto nel medioevo*, Roma-Bari 1990, pp.4-16; sulla spettacolarità spontanea: C. MARIO, *Una scena antica. Forme della spettacolarità nel Piemonte bassomedievale*, in "Bollettino storico-bibliografico subalpino", LXXXVIII (1990), pp.365-386.

Esaminerò i tre punti separatamente, ma è necessario ricordare che ai giocatori per eccellenza, coloro che "in ludo continue versantur"<sup>8</sup> e che in quanto tali sono additati come modello negativo alla comunità, si imputa comunemente la trasgressione all'insieme degli elementi indicati. E' utile inoltre anticipare fin d'ora che se l'infrazione dei sistemi di valori vigenti è la colpa grave che ricade sul singolo giocatore, essa si pone anche come un pericolo che incombe sull'intera comunità: la difesa dell'ordine è sicuramente l'obiettivo di fondo della normativa statutaria in materia di giochi proibiti.

## 2. Il gioco e il denaro

Fra le trasgressioni dei giocatori d'azzardo ai valori consolidati, l'immorale gestione del denaro è senz'altro la più evidente nelle fonti. Già nella tradizione del diritto romano il gioco proibito per eccellenza era quello per denaro<sup>9</sup>. Anche nel basso medioevo il denaro rimane la posta principale; la proibizione a impegnarsi in giochi in cui si può "amittere vel lucrari"<sup>10</sup> è molto comune nella legislazione statutaria. Se la gestione eticamente sbagliata del denaro può apparire un elemento scontato per la condanna dell'azzardo, meno scontate sono invece talune implicazioni di rilevanza collettiva. Uno dei concetti fondamentali che guidano il discorso sul gioco nelle fonti è appunto questo: lo sperpero ludico del denaro non è una questione individuale ma una turbativa per l'intera comunità, intacca (o ha la potenzialità di intaccare) i modelli che ne regolano la vita economica e l'articolazione delle gerarchie sociali.

Occorre rifarsi alle fonti. Scelgo i capitoli di tre statuti che più esplicitamente ci introducono all'argomento. Nel costituito del comune di Siena (ca.1262) sono proibiti i giochi d'azzardo perché "mala multa *fiunt* occasione ludi et divites pauperes *deveniunt*"<sup>11</sup>; in quelli di Lucca del 1308 la proibizione viene motivata dal fatto che "propter ludum taxillorum multi ad inopiam *sunt* deventi"<sup>12</sup>; più articolato è il capitolo degli statuti del comune di Parma dell'inizio del XIV secolo: se nella comunità risiede qualche "luser et infamatus luxor de ludo azari et discipator bonorum suorum", e questi ha uno o più figli, le autorità devono, "ad petitionem dominorum propinquorum seu affinium eius meliorum", costringere il suddetto *luser et discipator* a emancipare i suoi figli, di qualunque età essi siano<sup>13</sup>. Il gioco è quindi denaro che passa troppo velocemente di mano in mano, ma anche di classe in classe<sup>14</sup>: non bisogna dimenticare che i componenti tipici del mondo del gioco, con cui anche i giocatori occasionali vengono in contatto, sono i ribaldi<sup>15</sup>, i marginali per definizione, in conflitto programmatico con ogni modello di comportamento<sup>16</sup>. Il gioco può anche portare a rovesci nei patrimoni e perciò scuotere le strutture sociali, a cominciare dalla famiglia, come ricordano gli statuti parmensi. Disancorato dal suo status economico, disgregati i vincoli familiari, il giocatore slitta verso il mondo dell'esclusione, entra in un circuito che conferma e moltiplica la sua marginalità. Si avvicina insomma pericolosamente al ribaldo professionale, nella cui definizione non a caso il gioco d'azzardo entra come elemento fondante e costitutivo: "ribaldus

<sup>8</sup> L. ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente a Firenze*, prima parte, in "Archivio storico italiano", serie 3ª serie, XVIII (1886), p.44.

<sup>9</sup> L. ZDEKAUER, *Della promessa di non giuocare a zara nel diritto italiano medievale*, in "Studi senesi", IX (1893), p.224.

<sup>10</sup> Come esempio cito gli statuti di due comuni piemontesi: *Statuti di Murazzano*, a cura di E. ADAMI, in "Bollettino della società per gli studi storici, archeologici, artistici nella provincia di Cuneo", LXXI (1974), p.30; *Statuti di Valperga*, in *Corpus statutorum Canavisii*, III, a cura di G. FROLA, Torino 1918 (Biblioteca della Società Storica Subalpina, 94), cap.38.

<sup>11</sup> L. ZDEKAUER, *Il frammento degli ultimi due libri del più antico costituito senese (1262-1270)*, in "Bullettino senese di storia patria", I (1894), cap.21, p.146.

<sup>12</sup> *Statuto del comune di Lucca dell'anno MCCCVIII*, a cura di S. BONGI, L. DEL PRETE, Lucca 1867 (Memorie e documenti per servire alla storia di Lucca, 3), l. III, cap.92.

<sup>13</sup> *Statuta communis Parmae ab anno MCCCXVI ad MCCCXXV*, a cura di A. RONCHINI, Parma 1859 (Monumenta Historica ad provincias Parmensem et Placentinam pertinentia, 3), pp.86-88.

<sup>14</sup> REY-FLAUD, *Pour une dramaturgie* cit., pp.86-88.

<sup>15</sup> ARTIFONI, *I ribaldi* cit., pp.227-248.

<sup>16</sup> B. GEREMEK, *Marginalità*, in *Enciclopedia* [Einaudi], VIII, Torino 1979, p.758.

intelligatur in quolibet casu criminali, qui se expoliavit ad ludum usque ad camisiam ab uno anno citra"<sup>17</sup>.

In realtà, eticamente sbagliato non è solo il modo in cui si perde il denaro con il gioco, ma anche il modo in cui lo si guadagna. Il gioco d'azzardo è infatti, come l'usura, denaro che produce altro denaro, i giocatori di professione rifiutano il lavoro preferendo vivere di inganni e di espedienti; non partecipano al processo di produzione, rompendo un universo sociale in cui i ruoli sono distribuiti secondo modalità precise<sup>18</sup>; rifiutano il concetto di proprietà e trasgrediscono alle norme che regolano i rapporti economici: molti statuti mettono in guardia contro quest'ultimo aspetto annullando il valore dei contratti stipulati in occasione del gioco d'azzardo, "etiam si ipso contractu intervenierit iuramentum"<sup>19</sup>.

Il timore che il gioco porti alla rottura delle norme che regolano la vita economica è ulteriormente accentuato dal rischio che nei veloci e incontrollabili passaggi di proprietà, il denaro possa finire nelle mani di persone estranee alla comunità, o perché appartenenti al mondo marginale o perché straniero<sup>20</sup>: il denaro in mano a chi non produce o a chi non è inserito nei normali andamenti economici è avvertito come una rottura lacerante dell'ordine sociale<sup>21</sup>.

### 3. Il gioco, la parola e il corpo

La gestione immorale del denaro non è di per sé sufficiente a spiegare la psicosi collettiva per il gioco. Si pensi, del resto, che per lo più negli statuti l'attività d'azzardo non è posta tra i delitti commessi per avidità di guadagno, nella distinzione *de maleficiis*, ma tra quelli contro i buoni costumi<sup>22</sup>. C'è dunque altro. Mi riferisco a quel complesso di comportamenti concreti e immediatamente constatabili, legati alle forme di espressione primaria, che colpiscono l'attenzione di Francesco Petrarca: "Vidisti alacriter in proelium descensuros in hoc ludo tremere atque orare flebiliter, et suum numerum invocare"; altri, "alibi magnanimos ac tranquillos, illic pro parva pecunia et precari et irasci et in finem furere". Sono le dinamiche stesse del gioco a sconvolgere l'uomo, non solo il desiderio di denaro. Prosegue infatti il Petrarca: "quam multa pro paucis nummis saepe ibi fecerunt viri fortes quae pro ingenti thesauro alibi non fecissent"<sup>23</sup>. Non diversamente Salimbene de Adam, quando descrive i giocatori, racconta di averli visti che "tota die super sextoria iacent sub porticibus et plateis et ludunt ad ayardum, aleas et taxillos, et ibi blasfemant Deum et beatam Virginem, matrem eius"<sup>24</sup>. Le testimonianze sono concordi: la pratica ostentata e continua del gioco d'azzardo implica modi di gestione della parola e del corpo che vengono avvertiti come conflittuali con i modelli che si vanno strutturando.

Sul piano della parola il giocatore è eminentemente un bestemmiatore (o come tale viene percepito), tutte le fonti convergono su questo punto<sup>25</sup>. La bestemmia è da sempre considerata un peccato molto grave<sup>26</sup>, ma soprattutto è considerata straordinariamente pericolosa per la sua rilevanza collettiva: si ritiene che le conseguenze della bestemmia non ricadano solo sul

<sup>17</sup> *Corpus statutorum comunis Cunei 1380*, a cura di P. CAMILLA, Cuneo 1970 (Biblioteca della società per gli studi storici, archeologici, artistici della provincia di Cuneo), cap.446.

<sup>18</sup> GEREMEK, *Marginalità* cit., p.750.

<sup>19</sup> Tra i tanti esempi ho citato quello degli *Statuti di Serralunga d'Alba*, a cura di B. GHIGLIONE, G. MASSA, in "Bollettino della società per gli studi storici, archeologici, artistici nella provincia di Cuneo", LXVIII (1973), p.54.

<sup>20</sup> Sono illuminanti a riguardo gli *Statuti di Vertova del 1235, del 1248, del 1256*, a cura di G. ROSA, Brescia 1869, p.14: "nulla persona comunis Vertoa debeat ludere ad aliquem ludum cum aliqua persona extranea".

<sup>21</sup> GEREMEK, *Marginalità* cit., p.750.

<sup>22</sup> ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia* cit., prima parte, p.51.

<sup>23</sup> F. PETRARCA, *De remediis utriusque fortunae*, dialogo 27, s.l. 1616, pp.118-119.

<sup>24</sup> SALIMBENE DE ADAM, *Cronica*, II, a cura di G. SCALIA, Bari 1966, p.913.

<sup>25</sup> L. OTIS, *Une contribution à l'étude du blasphème au bas Moyen Âge*, in *Diritto comune e diritti locali nella storia dell'Europa*, Atti del convegno di Varenna, 2-15 giugno 1979, Milano 1980, pp.211-223; R. ORIOLI, *"E nol parave fare Dio ..."*. Documenti dell'inquisizione bolognese alla fine del Trecento, in "Atti dell'Accademia nazionale dei Lincei", Rendiconti, serie 8<sup>a</sup>, XLIII (1988), pp.173-233.

<sup>26</sup> CASAGRANDE, VECCHIO, *I peccati della lingua* cit., pp.229-235; E.D. CRAUN, *"Inordinata locutio": Blasphemy in Pastoral Literature, 1200-1500*, in "Traditio", XXXIX (1983), pp.135-162.

bestemmiatore ma sull'intera comunità che lo ospita<sup>27</sup>. Questa è la ragione per cui le pene per la blasfemia, seguendo una logica di risposta speculare, hanno sempre dimensione collettiva (si pensi all'esposizione alla berlina, alla fustigazione pubblica per le strade) e sono spesso pene che hanno un contenuto di purificazione simbolica, come la punizione per immersione in acqua, la corbellatura, l'innaffiamento<sup>28</sup>.

Il gioco d'azzardo, la bestemmia e la pena infamante compaiono insieme in molti statuti. Tra i più significativi quelli di Brescia. Nella redazione del XIII secolo il "miles vel pedes seu ioculator" che "ludendo dixerit vel fecerit contumeliam Deo" deve pagare una forte multa; "ioculatori vero si non solverit bamnum... capiatur et verberatur per civitatem"<sup>29</sup>. Nella redazione del 1313 lo *ioculator* che non è in grado di pagare la multa "proitiatur et balneetur in circha Brixiae cum pannis"<sup>30</sup>. La ricerca di un sistema punitivo che dia a vedere una precisa intenzione di igiene sociale è qui molto chiara attraverso le successive redazioni, soprattutto per la correlativa riduzione del contenuto propriamente afflittivo della pena. Analoga evidenza è negli statuti di Cuneo, dove si prescrive che il bestemmiatore debba essere lavato con quattro secchiate d'acqua<sup>31</sup>. Com'è ovvio, non si cerca qui la durezza punitiva, ma il ripristino di un'igiene etica.

In una prospettiva più ampia, il peccato di bestemmia è anche infrazione a una generale etica della parola regolata che si costituisce fra il XII e il XIII secolo, il cui segno più evidente è l'aggiunta in taluni testi di un ottavo peccato alla tradizionale lista dei peccati capitali: il peccato della lingua, ossia il complesso delle colpe che si possono commettere parlando<sup>32</sup>. Il legame solidale tra gioco, bestemmia e scontro etico di linguaggi risulta in modo evidente da una provvisione bolognese del 1289, nella quale si parla di giocatori d'azzardo che "iracundie calore succensi contra Deum et Matrem eius ignominiosa verba proferunt... et propter tumultum ipsorum multa impedimenta perveniunt predicatoribus qui in ipsa platea denuntiant verbum Dei"<sup>33</sup>: è chiaro che lo scontro tra gioco d'azzardo e ordine viene percepito anche nei termini di una guerra di parole tra *verba ignominiosa* e *verbum Dei*. Il giocatore, in questa guerra, combatte dalla parte sbagliata.

La bestemmia è solo la più grave delle infrazioni commesse dal giocatore contro l'etica della parola. Nelle fonti narrative il praticante dell'azzardo è descritto spesso come un ingannatore che con la menzogna induce gli ingenui a sbagliare<sup>34</sup>. Nella società comunale la parola era concepita come strumento fondamentale dei rapporti sociali, era "patrimonio collettivo e comune"<sup>35</sup>; la menzogna distrugge la credibilità reciproca su cui si fonda ogni possibile comunicazione. Non a caso Geremek ha notato che l'accusa di essere baro ritorna spesso per designare i criminali<sup>36</sup>: nel cumulo di colpe attribuite agli uomini pericolosi per la società, la non-credibilità appare un elemento costitutivo della definitiva marginalizzazione. Ma si può andare oltre in materia di infrazione all'etica della parola. Tra persone eccitate dal gioco le parole di scherno sono ritenute ricorrenti<sup>37</sup> e in un

<sup>27</sup> OTIS, *Une contribution* cit., p.214-215; G. ORTALLI, *Note in margine agli statuti di Pordenone*, in "Il Noncello", LX (1985), p.41

<sup>28</sup> OTIS, *Une contribution* cit., p.218.

<sup>29</sup> *Statuti di Brescia del secolo XIII*, a cura di F. ODORICI, in *Monumenta Historiae Patriae*, XVI, *Leges Municipales*, II/2, Torino 1876, col.180.

<sup>30</sup> *Statuti di Brescia*, a cura di F. ODORICI, in *Monumenta Historiae Patriae*, XVI, *Leges Municipales*, II/2, Torino 1876, l. II, cap.101.

<sup>31</sup> *Corpus statutorum comunis Cunei 1380* cit., cap.243: se il bestemmiatore non può pagare la multa per il suo reato, un rappresentante delle autorità "debet ipsam personam poni facere in plateam apud banchum pellerini. Et ibi teneatur supina in terram, deinde prohiatur super persona eius sicule [così] quatuor magne plene aqua".

<sup>32</sup> CASAGRANDE, VECCHIO, *I peccati della lingua* cit..

<sup>33</sup> G. UNGARELLI, F. GIORGI, *Documenti riguardanti il giuoco in Bologna nei secoli XIII e XIV*, in "Atti e memorie della r. Deputazione di storia patria per le provincie de Romagna", serie 3<sup>a</sup>, XI (1892-1893), doc.III, p.387.

<sup>34</sup> G. SERCAMBI, *Il Novelliere*, II, a cura di L. ROSSI, *exemplo LXIII*, Roma 1974, pp.35-41; F. SACCHETTI, *Il Trecentonovelle*, a cura di A. LANZA, Firenze 1984, novella CXXXV, pp.272 ss..

<sup>35</sup> M. MIGLIO, *Parola e gesto nella società comunale*, in *Ceti sociali e ambienti urbani nel teatro religioso europeo del '300 e del '400*, a cura di M. CHIABO' e F. DOGLIO, Viterbo 1986, pp.41-58.

<sup>36</sup> B. GEREMEK, *Mendicanti e miserabili nell'Europa moderna (1300-1600)*, Roma 1985, pp.15-18.

<sup>37</sup> Si vedano per esempio gli statuti di Serrapetrona, in *Statuti di Sefro (1423), Fiastra (1436), Serrapetrona (1436), Camporotondo (1475)*, a cura di D. CECCHI, Macerato 1971, l. III, cap.90: se il podestà o il vicario "audiverint... homines suspectos... dicentes hec verba, videlicet "perdi ad quisto" vel "vengote" aut "suzzo ad quisti denari"... tunc

crescendo di violenza possono provocare ingiurie<sup>38</sup>, "lites et schandala"<sup>39</sup> e persino "percusiones et tumultus et pluria alia enormia"<sup>40</sup>. La parola usata in situazioni devianti diventa miscela esplosiva, capace di minacciare la stessa vita pacifica della comunità.

Si era fatto cenno alla disciplina di parole e di gesti. La trasgressione alla disciplina etica del corpo, l'uso di una gestualità sregolata, accompagnano spesso nelle fonti le violenze verbali aumentandone la pericolosità<sup>41</sup>: con i gesti si duplicano le parole di scherno, le ingiurie<sup>42</sup>, persino le bestemmie<sup>43</sup>.

Jean-Claude Schmitt in uno studio recente<sup>44</sup> ha identificato il XIII secolo come il periodo di una parziale liberazione del gesto da rigidi sistemi di disciplina, una liberazione che ha due sedi principali: la predicazione degli ordini mendicanti, che si configura - dal punto di vista gestuale - come un connubio fra tecniche retoriche e tecniche di teatro di strada; la retorica civile duecentesca, nella quale il gesto, anche accentuato, appare come un'articolazione paralinguistica delle forme della comunicazione politica. Al di fuori di queste due grandi aree, l'uso ostentato del corpo rimane oggetto di una condanna etica dura.

Non c'è dubbio che il gioco d'azzardo comporti dinamiche gestuali che si muovono al limite della tolleranza. Le trasgressioni alla disciplina del corpo in cui più spesso incorrono i giocatori, sono riconducibili a due atteggiamenti di segno opposto: da un lato movimenti eccessivi, quelli che Schmitt identifica con il termine *gesticulatio*<sup>45</sup>, espressione di una sorta di sragione del corpo; dall'altro una condotta fisica molle, pigra, associabile ai vizi della lascivia e della negligenza.

Per illustrare il primo aspetto sono utili due testimonianze. Il giurista Odofredo, nel XIII secolo, ci parla di un giocatore d'azzardo che, reso quasi pazzo dall'ira per aver perso al gioco, prende il coltello, traccia una croce per terra e comincia a calpestarla saltando<sup>46</sup>; Petrarca, parlando del gioco dei dadi, dice di aver visto molti "alibi magnanimos ac tranquillos, illic pro parva pecunia et precari et irasci et in finem furere"<sup>47</sup>.

Ricordiamo ora, in tema di condotte fisiche infingarde, il passo già citato di Salimbene, là dove i giocatori "tota die super sextoria iacent"<sup>48</sup>; ebbene, anche la normativa statutaria identifica i giocatori di professione come *pultrones*<sup>49</sup>, e quando li deve cogliere in una loro tipica posizione li descrive come coloro che stanno "in terra spazata, vel super storsis"<sup>50</sup>, appunto "sicut consuerunt stare lusores"<sup>51</sup>.

---

possint... suspectos... condemnare". Le parole dei giocatori sono riportate solo in due casi nelle fonti normative da me prese in esame; è significativo che in uno di questi sia presente un evidente elemento di scherno.

<sup>38</sup> Si possono confrontare gli *Statuta terrae Gradariae*, a cura di G. VANZOLINI, Ancona 1874 (Collezione storica marchigiana, 3), cap.158, in cui si parla esplicitamente di "iniuriae patri vel matri" proferite dai giocatori.

<sup>39</sup> *Statuti della Repubblica Fiorentina*, I, *Statuto del capitano del popolo degli anni 1322-25*, a cura di R. CAGGESE, Firenze 1910, l. III, cap.6.

<sup>40</sup> *Statuti di Albiano d'Ivrea*, in *Corpus statutorum Canavisii* cit., I, Torino 1918 (Biblioteca della Società Storica Subalpina, 92), cap.59.

<sup>41</sup> A.M. NADA PATRONE, *Simbologia e realtà nelle violenze verbali del tardo medioevo*, in *Simbolo e realtà della vita urbana nel tardo medioevo*, Viterbo 11-15 maggio 1988, a cura di M. MIGLIO, G. LOMBARDI, Roma, 1993, pp.47 ss.; D.R. LESNICK, *Insults and Threats in medieval Todi*, in "Journal of medieval History", XVII/1 (1991), pp.7491.

<sup>42</sup> NADA PATRONE, *Simbologia e realtà* cit., pp.66 ss.

<sup>43</sup> *Statuti di Brescia del XIII secolo* cit., col.180.

<sup>44</sup> SCHMITT, *Il gesto* cit.

<sup>45</sup> *Ibidem* p.17.

<sup>46</sup> N. TAMASSIA, *Odofredo. Studio storico-giuridico*, ora in IDEM, *Scritti di storia giuridica*, II, Padova 1967, p.451 e nota 112.

<sup>47</sup> Si veda sopra alla nota 23.

<sup>48</sup> Si veda sopra alla nota 24.

<sup>49</sup> La definizione compare tra l'altro in *Il costituito del comune di Siena dell'anno 1262*, a cura di L. ZDEKAUER, Milano 1897, distinzione I, cap.505, p.183, e in successive norme statutarie senesi del 1287-88 e del 1292, pubblicate in ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia* cit., seconda parte, in "Archivio storico italiano", serie 4ª, XIX (1887), pp.12 ss.; si veda anche ARTIFONI, *I ribaldi* cit., p.228.

<sup>50</sup> *Statuti di Brescia* cit., l. II, cap.27.

<sup>51</sup> *Codex statutorum magnifice communitatis atque diocesis Alexandrinae*, Alessandria 1547, riedizione a cura della Società di storia, arte e archeologia per le province di Alessandria e Asti, Torino 1969, p.99.

Insomma il problema è che il corpo può mutare di segno dal punto di vista morale secondo la qualità dei movimenti che vengono compiuti e secondo la loro finalità. Da entrambi i punti di vista gli atteggiamenti del corpo innescati dal gioco d'azzardo sono irrecuperabili, perché eccessivi e inconcludenti, posti al servizio di una finalità eticamente sbagliata.

Le particolari situazioni di tensione in cui sembra svolgersi il gioco d'azzardo comportano dunque dinamiche gestuali pericolose. Ma la dimensione pubblica e plateale (appunto "di piazza") in cui tali situazioni si verificano funge da moltiplicatore della trasgressione gestuale. Dimensione pubblica che è imposta dalle stesse autorità: il caso degli statuti di Novara del XIII secolo che permettono di giocare "impune ad biscaciam et alios ludos in via publica et in plathea, et non in loco privato"<sup>52</sup> è molto comune. Ancora più esplicito è un capitolo degli statuti di Parma del 1258, in cui si impone ai gestori di giochi d'azzardo durante le fiere, di esercitare la loro attività "sub papilione et travacha... levatae circumquaque et altae, ita quod aperte videantur lusores"<sup>53</sup>. I giocatori dovevano essere controllabili e immediatamente riconoscibili per i loro atteggiamenti e le loro parole; dovevano in un certo modo essere ostentati come esempi negativi. Particolarmente significativo a questo riguardo un passo degli statuti di Alessandria: se è scoperta una casa in cui si gioca d'azzardo, si decreta "quod ostia et fenestre dicte domus detrahant et comburant in platea comunis"<sup>54</sup>. E' punita l'attività proibita, certamente. Ma ancora di più è punita la ricerca di segretezza, la costituzione di spazi privati illegali, la riservatezza dell'azzardo. Proprio contro i segni materiali di questa intimità proibita si dirigono i rigori della legge.

#### 4. Il gioco e la gestione del tempo

Tra le componenti dell'immagine del giocatore una delle più rilevanti è la definizione di quest'ultimo come ozioso e perditempo. Va conferita importanza alle scelte lessicali degli statuti e dei resoconti narrativi. Abbiamo già visto la definizione di *pultrones* riservata ai giocatori nella normativa senese. In modo non dissimile Salimbene definisce i ribaldi - coloro che per stile di vita giocano d'azzardo e costeggiano le aree del furto e del meretricio - "tota die ociosi, tota die vagabundi"<sup>55</sup>. Queste spie linguistiche sono confermate dalle disposizioni che cristallizzano negli statuti la figura del ribaldo<sup>56</sup>: l'elemento dell'ozio è sempre esplicitamente presente; il ribaldo è colui che "non habet unde vivat"<sup>57</sup>, non perché non sia in grado di lavorare, ma perché vive "pro maiori parte in tabernis et postribus et... ludit pannos dorsis"<sup>58</sup>, il ribaldo è in definitiva un *mendicans validus*<sup>59</sup>.

L'accusa di vita oziosa diviene sempre più pesante nella tarda età comunale. E' noto infatti che il XIII secolo è il teatro di uno scontro per la gestione del tempo, che si conclude con una legittimazione in termini etici dei tempi del lavoro e del lavoro stesso, purché onestamente condotto, e con l'affermazione di ritmi di vita sempre più regolati sulle cadenze della produzione<sup>60</sup>. All'interno di questo scontro si riducono progressivamente, fino a chiudersi quasi del tutto, gli spazi per un uso dilapidatorio del tempo. Il tempo del gioco risulta un corpo estraneo nella lotta generale per il controllo del tempo. Scatta anzi su questo punto specifico, nei confronti dei giocatori, un supplemento di riprovazione rispetto ad altre figure del mondo marginale, come le prostitute e gli istrioni. Sia alle une sia agli altri veniva comunque riconosciuto il fatto che

<sup>52</sup> *Statuta communitatis Novariae*, a cura di A. CERUTI, in *Monumenta Historiae Patriae*, XVI, *Leges Municipales*, II/1, Torino 1886, cap.136.

<sup>53</sup> *Statuta communis Parmae*, I, a cura di A. RONCHINI, Parma 1855 (*Monumenta Historica ad provincias Parmensem et Placentinam pertinentia*, 1), p.406.

<sup>54</sup> *Codex statutorum magnifice communitatis atque diocesis Alexandrinae* cit., p.98.

<sup>55</sup> SALIMBENE DE ADAM, *Cronica* cit., II, p.913.

<sup>56</sup> ARTIFONI, *I ribaldi* cit., pp.227-248.

<sup>57</sup> *Statuti di Balangero del 1391*, in *Corpus statutorum Canavisii* cit., I cit., cap.45.

<sup>58</sup> *Gli statuti di Pinerolo*, a cura di D. SEGATO, in *Monumenta Historiae Patriae*, XX, *Leges Municipales*, IV, Torino 1955, cap.22.

<sup>59</sup> *Ibidem*.

<sup>60</sup> Si veda almeno J. LE GOFF, *Nel medioevo: tempo della Chiesa e tempo del mercante*, in IDEM, *Tempo della Chiesa e tempo del mercante. E altri saggi sul lavoro e la cultura nel medioevo*, Torino 1977, pp.2-23.

svolgevano un'attività, avevano un posto - sia pure un posto infame - nell'ordine della collettività<sup>61</sup>; la pratica del gioco d'azzardo rimane invece, in se stessa, un "non fare", un puro abuso del tempo. E' possibile ampliare il discorso sulla gestione del tempo. Gli statuti di Ivrea del 1329 stabiliscono che "nec liceat cuicumque ludere post primam campanam que pussatur de sero pro non eundo per tabernas"<sup>62</sup>. Incontriamo quindi un'ulteriore aggravante in materia di gioco: la notte. La precisa divisione della giornata in tempi di lavoro e tempi di riposo rende sempre più intollerabile la contaminazione dei rispettivi territori. Com'è noto, l'esito finale in termini di ordine pubblico è il coprifuoco: dopo il suono della campana del tramonto non si può più circolare<sup>63</sup>. In quasi tutti gli statuti esaminati la multa che colpisce il giocatore d'azzardo subisce un raddoppiamento se il gioco è praticato la notte, ma non si tratta, a dire il vero, di una peculiarità del gioco<sup>64</sup>. Il punto è un altro: il giocatore è percepito come il tipico abitatore della notte, è colui che nelle ore buie indugia nella taverna ignorando i divieti, è la persona che vive in un tempo materialmente oscuro e moralmente pericoloso.

C'è di più. Salimbene, come abbiamo visto, definisce i ribaldi "tota die ociosi, tota die vagabundi. Nam non laborant neque orant"<sup>65</sup>. Anche il divieto imposto dagli statuti di Castelfranco di Sopra<sup>66</sup> e di Murazzano di giocare "tempore quo celebrantur misse"<sup>67</sup> va interpretato in questo senso: il rischio è - oltre all'evidente disturbo causato alle funzioni religiose - che il giocatore d'azzardo non solo rimanga escluso dai processi produttivi, ignori il coprifuoco notturno, ma anche ignori i tempi che bisogna dedicare al culto. In tal modo il cerchio si chiude: il giocatore d'azzardo taglia trasversalmente tutti i cicli del tempo, da quelli naturali (giorno/notte) a quelli artificiali (lavoro/riposo) a quelli rituali (lavoro/preghiera). La sua vita è una sistematica infrazione dell'ordine su cui le altre vite sono costruite.

## 5. Conclusione

Accostarsi al gioco d'azzardo attraverso la normativa comunale equivale a compiere un viaggio nei timori di una società. Che soprattutto di timore si tratti, e per alcuni addirittura di una psicosi collettiva<sup>68</sup>, risulta evidente dalla stessa lettura delle fonti. Accanto alla visione parossistica che abbiamo messo in rilievo, e di cui abbiamo cercato di indicare alcune possibili cause, è infatti possibile cogliere nella normativa tracce di un *modus vivendi* più razionale della comunità con i giocatori.

Va detto, in linea generale, che la strategia dei governi comunali nei confronti del gioco d'azzardo non fu rudimentale bensì articolata. Potremmo riassumerla così, volendo ancora una volta identificare la logica prevalente in una quantità di disposizioni non tutte coincidenti ed emanate in periodi diversi: si andò verso la costituzione di spazi molto ridotti e tuttavia relativamente liberi per il gioco d'azzardo, a condizione che esso si svolgesse senza alcun turbamento per l'ordine e

<sup>61</sup> Si vedano SCHMITT, *Il gesto* cit., pp.232-247 e C. CASAGRANDE, S. VECCHIO, *Clercs et jongleurs dans la société médiévale (XII<sup>e</sup> et XIII<sup>e</sup> siècles)*, in "Annales. ESC", XXXIV (1979), pp.913-928.

<sup>62</sup> *Statuti del comune di Ivrea*, a cura di G.S. PENE VIDARI, Torino 1968 (Biblioteca Storica Subalpina, 235), l. III, cap.31.

<sup>63</sup> Si veda A. LATTES, *La campana serale nei secoli XIII e XIV secondo gli statuti delle città italiane*, in appendice a F. NOVATI, *Indagini e postille dantesche. Serie prima*, Bologna 1899, pp.161-176. Sulla notte e sulla percezione del tempo notturno: E. PAVAN, *Recherches sur la nuit vénétienne à la fin du Moyen Âge*, in "Journal of Medieval History", VII (1981), pp.339-356; S. MARTINI, *Per un'immagine della notte fra Trecento e Quattrocento*, in "Archivio storico italiano", CXLIII (1985), pp.565-594; Mario, *Una scena antica* cit., pp.382-385; i saggi raccolti in *La notte. Ordine, sicurezza e disciplinamento in età moderna*, a cura di M. SBRICCOLI, Firenze 1991 (Laboratorio di storia, 3).

<sup>64</sup> ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia* cit., prima parte, p.55.

<sup>65</sup> SALIMBENE DE ADAM, *Cronica* cit., II, p.913.

<sup>66</sup> *Statuti dei comuni di Castelfranco di Sopra (1394) e Castiglione degli Ubertini (1397)*, a cura di G. CAMERANI MARRI, Firenze 1963 (Fonti sui comuni rurali toscani raccolte a cura della Deputazione di storia patria per la Toscana, 3), l. II, cap.20.

<sup>67</sup> *Statuti di Murazzano* cit., cap.147; altri esempi in MARIO, *Una scena antica* cit., p.386.

<sup>68</sup> REY-FLAUD, *Pour une dramaturgie* cit., pp.86-88.

senza alcuna possibilità di contagio sociale al di fuori di quegli spazi. Si tratta, per certi versi, della stessa logica che guidò l'atteggiamento dei governi comunali verso la prostituzione<sup>69</sup>.

Tale strategia si fondò su alcuni punti di forza. Il primo: l'identificazione di un gruppo di giochi ritenuti particolarmente pericolosi, solitamente (e comunque con molte eccezioni) il complesso dei giochi d'azzardo che prevedevano l'uso dei dadi. Spartiti con precisione i giochi leciti da quelli illeciti, su questi ultimi si concentrava l'attenzione legale. Il secondo: l'assunzione del gioco d'azzardo entro i meccanismi istituzionali dell'apparato comunale, ottenuta con l'istituzione e la vendita della baratteria legale. Ne derivavano sia una relativa tolleranza verso il gioco d'azzardo, quando questo rispettasse i luoghi e i momenti d'esercizio determinati con rigore, sia un controllo indiretto dell'ordine, di cui si faceva garante l'appaltatore della *gabella ludi*, sia ancora un cospicuo guadagno per le finanze comunali<sup>70</sup>. Terzo: si istituirono camere di compensazione, ovvero momenti e spazi in cui la durezza formale del controllo si allentava (si trattava solitamente dei momenti di fiera e di alcune festività) e si permetteva l'accesso al gioco all'intera cittadinanza, sventando al contempo la possibilità di contatto di questa con gli ambienti della baratteria, sui quali continuava a gravare un pesante sospetto. Nel complesso, forme di controllo duttili, il cui criterio, ispiratore era duplice: da un lato la presa d'atto dell'esistenza del gioco come fenomeno sociale; dall'altro la costruzione empirica di una profilassi contro il dilagare del gioco d'azzardo dagli ambienti professionali all'intera comunità.

Stabiliti insomma con estrema durezza i quadri mentali che dovevano definire l'attività continua e ostentata del gioco, sul piano pratico si poteva dare spazio a soluzioni assai meno rigide, quando queste non comportassero pericoli particolari per la collettività. In alcune località (ma si tratta comunque di eccezioni) si può addirittura giocare tutti i giorni: gli statuti di Pinerolo del 1434 permettono ai religiosi e ai laici della cittadina piemontese di giocare ai dadi purché "in presentia episcopi vel abbatis" gli uni, "in domo alicuius nobilis vel burgensis convivium aut aliud festum facientis et essent personae honestae" gli altri. In questi casi il gioco è inteso *gratia solacii*<sup>71</sup>. Altrove si può giocare "anco con dadi per sfuggire l'occasione del troppo bere et mangiare"<sup>72</sup>, oppure si può praticare il gioco "ad comendendum vel bibendum"<sup>73</sup>. Come si vede, il contesto morigerato (le *personae honestae*), la limitatezza della posta, la relativa inoffensività delle circostanze (*gratia solacii*) appaiono al legislatore elementi in grado di neutralizzare la carica di aggressività sociale insita nel gioco d'azzardo.

Ritorniamo così al punto principale. La preoccupazione di fondo sembra quella di istituire divisioni nette fra le persone oneste e i giocatori accaniti, percepiti come naturalmente legati al mondo marginale. La costruzione di immagini ridondanti ed emotivamente dense del gioco d'azzardo è funzionale a questa logica, erige un modello negativo facilmente riconoscibile, dà vita a un mondo che si comporta secondo regole specularmente rovesciate rispetto ai valori condivisi in materia di denaro, di parole e gesti, di tempo.

---

<sup>69</sup> Su cui si può vedere per brevità la sintesi di J. ROSSIAUD, *La prostituzione nel medioevo*, ROMA-BARI 1984; si veda anche L.L. OTIS, *Prostitution in Medieval Society. The History of an Urban Institution in Languedoc*, Chicago 1985.

<sup>70</sup> Ancora utilissimo L. ZDEKAUER, *Sull'organizzazione pubblica del giuoco in Italia nel Medio Evo*, in "Giornale degli economisti", serie 2<sup>a</sup>, V (1892), pp.40-80.

<sup>71</sup> *Gli statuti di Pinerolo* cit., cap.611.

<sup>72</sup> *Statuti di Valsolda del 1388*, in *Statuti dei laghi di Como e di Lugano dei secoli XIII-XIV*, II, a cura di E. ANDERLONI, A. LAZZANTI, Roma 1915 (Corpus statutorum Italicorum, 8), cap.13.

<sup>73</sup> *Gli statuti del comune di Priola. 1397*, a cura di R. AMEDEO, in "Bollettino della società per gli studi storici, archeologici ed artistici nella provincia di Cuneo", L (1963), cap.101.